O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

NINJA WARRIORS FRIOS COMO AÇO

MEGAMAN X
USE A ARMA CERTA

SNES TRUCIDA

Soccer Kid, Dragon Quest I.II, Choplifter 3, Super Metroid, Inspector Gadget, Ranma 1/2, Chester Cheetah 2, Ardy's Lightfoot, Dragon Ball Z 2

GamePlus
A MAIOR FEIRA DE ELETRÔNICOS DO MUNDO

NES - TUDO O QUE VOCÊ VAI VER EM 94

MORTAL KOMBAT 2: NOVAS FATALIDADES

FEVEREIRO 94 - Nº 20 CR$ 1.600,00
2 0
9 770104 201009

DO CARTUCHO DE VIDEOGAME PARA SUA CAMISETA E BERMUDA !

STREET FIGHTER II

ATENÇÃO:
APENAS A BALI WAVE ESTA AUTORIZADA A PRODUZIR CAMISETAS E BERMUDAS COM OS PERSONAGENS DE STREET FIGHTER II

Era só o que faltava.
A BALI WAVE acaba de trazer, das telas de videogame, os maiores lutadores de todos os tempos, para bermudas e camisetas, com os heróis (e vilões) de STREET FIGHTER II.
Para conhecer o uniforme que o jogador tem de usar passe em uma das lojas LKC relacionadas abaixo.

LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 I. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4951

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Oito Unger, 158 - F: (011) 469-9128

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
RA. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 21 - BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/225-1870 (FAX)

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Calheiros, 171 - F: (071) 235-5121

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149/22-9860/7974 (FAX)

LKC CAMAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27 - F: (054) 225-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO DE PRODUTOS CAPCOM

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

CAPCOM

BALI WAVE
Rua Galeno de Castro, 126
Fone: (011) 246-3374

TOQUE DO EDITOR

GAMEPOWER

BRASILEIROS E BRASILEIRAS.

Enquanto a CPI se vira, nós trampamos dobrado para levar nosso compromisso cívico: manter o leitor informado das últimas novidades em videogame. Começamos o ano com uma edição completa. A capa é *Ninja Warriors*, um side-scrolling para SNes no estilo de *Shinobi*. Fomos na fonte (o Japão!) descolar o *Mega Man X*, um jogo mais disputado que táxi em dia de chuva. *Mortal Kombat II*, o arcade, marca presença. Fãs dos esportes vão adorar os 4 títulos selecionados. E o Game Boy da GP tá a todo gás: *Batman Animated Series*, baseado no original de Bob Kane. Mostramos o verdadeiro renascimento do Nes, num preview com 30 lançamentos da feira de Las Vegas. GamePlus, Telamania, Bit, trazem a tecnologia de ponta em entretenimento e multimídia a suas mãos.

SUMÁRIO

SNES

DRAGON QUEST I,II	8
SUPER METROID	10
RANMA 1/2	11
NINJA WARRIORS	12
INSPECTOR GADGET	14
SOCCER KID	16
MEGAMAN X	18
SPORTS GAMES	22
CHOPLITTER 3	24
CHESTER CHEETAH 2	28
ARDY'S LIGHTFOOT	30
DRAGON BALL Z 2	32
TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS	34

NES

LAS VEGAS	42

G.BOY

BATMAN - THE ANIMATED SERIES	40

OUTROS

CARTAS	4
TELAMANIA	6
POWERDICAS	36
ARCADE - MORTAL KOMBAT 2	38
GAMEPLUS	44
POWER CLUB	48
BITMANIA	50

Capa: [illegible]

38 *Mortal Kombat II, com novos golpes fatais*

28 *Chester Cheetah comanda a sessão de diversão*

18 *Megaman X é todo o que você poderia esperar e mais*

16 *Soccer Kid, um craque desfila pelo mundo*

Marjorie Bros
A musa do videogame anda muito ativa. Traçou implacavelmente Choplifter, o clássico que a fez relembrar seus tempos de menina. Depois se atracou com Megaman X e só largou para escrever uma matéria fantástica, cheia de toques e dicas. Manda beijos para todos.

Lord Mathias
Cheio de samba no pé, Lord andou treinando pesado para encarar a bateria da Mangueira e em seguida se juntar aos manos do Olodum, em Salvador. Animadão desse jeito, ele arrepiou nos jogos de esporte e em Chester Cheetah, com bom humor e muito capricho.

Baby Betinho
O editor teve que buscá-lo num arcade da cidade, onde estava encarando centenas de desafiantes em Mortal Kombat II, do qual fez a cobertura. Na redação, se incumbiu de destrinchar Dragon Ball Z II. Mandou avisar que vai passar o carnaval detonando nos arcades.

Marcelo Kamikaze
Anda até meio aéreo devido à sobrecarga de trabalho. É 3DO, é Amiga CD 32, inovações tecnológicas de todo tipo que chegam à praia do videogame que o japa mal e mal conseguiu tempo para se dedicar a Ranma 1/2 e Dragon Quest I,II, o que realizou com a habitual competência.

CARTAS

VIDEOGAME FUTUROLOGIA

E aí pessoal, numa boa? A **GP**, na minha opinião, é a melhor do pelê. Há previsão dos seguintes lançamentos para Nes: **Mortal Kombat, Fatal Fury, Super Double Dragon, Turtles (Mutant Warriors)** e **Get The Girl**?

Filipe Rocha Garcia
São Paulo - SP

*MB: Desta lista só sabemos, com certeza, que o **TMNT (Turtles)** já saiu. **Fatal Fury** está confirmado. Quanto ao restante só consultando um profeta tipo Nostradamus para descobrir, porque a bolinha de cristal da redação foi quebrada por um tal de Bagaça.*

RPG: UMA PROPOSTA DECENTE

Prezado amigo Kamikaze, eu, como você, sou um fissurado por RPGs. Tenho uma proposta decente para te fazer: por que não nos juntamos e abrimos um espaço na revista só para RPG. Gostaria de uma matéria especial sobre o jogo **Fire Emblem** (o de 24 Mega)

Daniel Florence e André Paulino
Campinas - SP

*MK: Daniel, talvez você não saiba, mas fazem cinco meses que estou tentando convencer o editor da necessidade de uma seção só para RPG. Mas, como este estilo de jogos ainda não foi devidamente introduzido no Brasil, nos contentemos em publicar somente os títulos realmente matadores. Acredito que num futuro próximo essa seção terá uma melhor aceitação pelo público. Quanto ao **Fire Emblem** foi lançado recentemente lá fora e, estou pra descolar o cart para uma matéria chocante. Vê se aguenta firme, chegado!*

BABY DESAFIO

Alôl Sou fanático pela revista e pelos críticos. Tenho dúvidas sobre alguns jogos. Quando sai **Mortal Kombat 2** para arcade? O Super Nintendo tem capacidade para rodar carts como **Super Street Fighter II, Samurai Shodown, Fatal Fury Special, World Heroes 2**? E o Baby é tão bom assim, tem algo que comprove?

Glauber Xavier Mieres
Campo Grande - MS

*BB: Que tipo de prova você quer? Não basta meu currículo? Pena que você não pode vê-los. Ia saber. O Arcade de **MK 2** já saiu no exterior! O mistério é quando chega ao Brasil. O SNes poderá rodar versões de **Samurai Shodown** e **World Heroes 2**, que não estão confirmados para Nintendo. **Fatal Fury Special**, está pintando para o sistema. Maiores informações em breve.*

NOSSO STREET DE TODO DIA

Porque você não fazem uma matéria bem detalhada, com fotos do livro "Complete File Street Fighter II" de uma vez por todas. Sei que na edição nº 12 saiu uma matéria sobre este Game Book, mas sou muito fissurado por este jogo e para mim é muito importante ter mais informações sobre ele.

Luiz Eduardo
São Paulo - SP

*BB: Para fazer uma matéria mais completa teríamos um problema enorme com os direitos autorais. Mas que tal um super especial do **Street Fighter II**, em português, com ilustrações e textos completíssimos como no livro? Esse não já lançamos e basta procurar nas melhores bancas de revistas do país para você ter uma idéia mais completa sobre o assunto!*

QUEM JOGA SABE

"O que eu mais gostei da *Gamepower*, desde o primeiro número, é a forma simples e direta adotada de se explicar sobre os lançamentos e dicas especiais."
Leandro Henrique
Franca - SP

"Essa revista é D+, mata a pau todas as outras. Basta abrir o número 18 e constatar o nível."
Fabrício E. Silva
Porto Alegre - RS

Adorei todas as novidades.
Nota (de 0 a 10) - 1000... Beijos para a Marjorie
Porrada para o Baby! Muito som para o Lord!
E Kashima Antlers* para o Karnikaze
*** Time do Zico e Alcindo no Japão.**
Gabriel Luis Santos Teykal Velloso
Brasília - DF

DÚVIDAS E SUGESTÕES

Olá pessoal da **Gamepower**, adorei aquela matéria sobre **Clay Fighters** para SNes. Gostaria que fizessem uma de **Mega Man X**. Vocês tem previsão de quando vai sair o novo **Battletoads**? Que tal algumas sugestões de posters: **Bart Simpson, Tartarugas Ninjas, Mega Man** e **Battletoads**?

Denis Rogério Fontes
Monte Aprazível - SP

*MK: Um abração para a moçada de Monte Aprazível. É o seguinte, Denis, a matéria que você tanto quer do **Mega Man X**, coincidentemente, está na pauta para a próxima edição. O **Battletoads** para SNes já saiu na **Gamepower** nº 13. Anotamos todas as suas sugestões para posters. Quem sabe no próximo número.*

A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

A **Gamepower** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da **GP** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

OS MELHORES JOGAM AQUI !

A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.
Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
RA. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQN 21 - BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prataviera, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

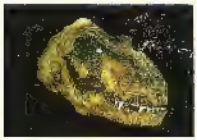
Nintendo
PLAYTRONIC

THE Best play Here
SUPER NINTENDO

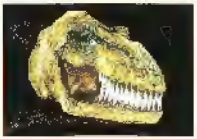
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9415
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

TELAMANIA

OS INCRÍVEIS PODERES DO PS-X, O 32 BITS DA SONY



À esquerda uma imagem existente com o dinossauro de boca fechada e, abaixo, o bichinho (em outra imagem já criada) resolve mostrar o sorriso



A partir dessas duas imagens, o aparelho é capaz de fazer o dino com o jeitão que você vê à direita

Você deve estar lembrado do PS-X, o videogame de 32 bits da Sony, que foi publicado na ***Gamepower*** passada. Agora vai ficar sabendo, na prática, o que todas aquelas especificações são capazes de fazer. Temos aqui a cabeça de um dinossauro feito de polígonos e aplicação de uma textura (texture mapping). Uma delas tem a boca fechada e a outra aberta. Pois bem, o PS-X consegue criar os quadros intermediários dessa animação, através de cálculos matemáticos. Para deixar qualquer George Lucas de boca aberta e babando! A grande expectativa se refere às aplicações dessa técnica em novos e prováveis jogos. Será que o 3DO logo de cara vai sofrer esse tipo de concorrência?

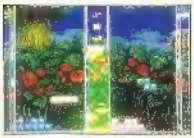
O EROTISMO INVADE A PRAIA DA PIRATARIA

A tchurma da pirataria resolveu atacar em um ramo que promete dar a maior dor de cabeça para a Nintendo e para os país mais puritanos: as fitas eróticas. A primeira dessas "fitas" já chegou ao Brasil. Não se trata de um jogo, mas sim de uma coleção de telas de desenhos japoneses, um tanto quanto picantes. No cartucho não se vê o nome do fabricante. Ao ligá-lo você dá de cara com a primeira mocinha em trajes ínfimos. Para mudar de desenho basta pressionar Start. Os desenhos não chegam a ser pornográficos e não assustam mais do que anúncios de disk-erótico, por exemplo. Mas é possível que pintem cenas mais explícitas em outros jogos.

Três exemplos do que os piratas andam fazendo no ramo do erotismo. As telas não possuem nenhuma movimentação e os desenhos tem um forte componente mitológico, com meninas meio animais, meio gente

TETRIS BATTLE GAIDEN

basta possuir cristais que são obtidos quando se apaga uma linha que os contenha. No modo 1 jogador você escolhe um dos oito personagens, enfrenta os outros sete e finalmente se depara com o Dragão que é o chefão do jogo. O clássico continua rendendo grandes frutos.

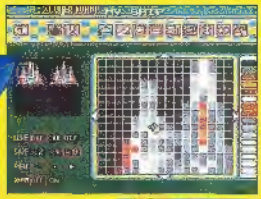


Cada vez mais divertido

Tetris continua dando frutos. Agora a BPS lança mais uma versão que basicamente estimula o duelo. São oito personagens com golpes especiais diferentes. Para usá-los

FAÇA SEU JOGO

Se você está cansado de apenas jogar, o Designemon, da Athena, vai fazer sua cabeça. Já desenvolvido para o Nes o cart chega agora ao 16 bits. Com ele, você pode criar seu próprio jogo de nave, com 6 fases. Desde os gráficos, até as animações, passando pelos efeitos no Mode 7, e pelo som, você terá tudo à sua disposição para botar a mão na massa e criar suas próprias aventuras. Caso você se encaixe entre os preguiçosos, é possível apenas mudar uns detalhezinhos no jogo que já vem embutido no programa. Mostre sua força!



Se você pensava que enfrentar os mestres era difícil era porque nunca tinha feito um deles antes

FX TRAX: CORRIDA E SUPER FX

Passar por cima? Não tem problema, é só pisar!

Parece que finalmente a novela está chegando ao fim. Transcorridos 12 meses do lançamento de **Star Fox**, o segundo jogo com o chip Super FX está chegando. Trata-se de um jogo de corrida com muitos polígonos. Muitas retas, curvas, elevados e pistas irregulares. Carros que vão do tipo Fórmula até Big Foots. Ao contrário das primeiras fotos já exibidas pela ***Gamepower***, que mostravam um jogo frustrante pela pouca sofisticação, as novas imagens demonstram bastante evolução. Os fãs da velocidade podem aguardar ansiosamente, pois **FX Trax** (nome provisório ainda) promete muito.

O Retorno de Sonic Blastman 2

Um dos heróis mais estranhos do SNes está de volta e não veio só. Agora com mais dois "amiguinhos" e ainda com a possibilidade de jogar em dupla. Todos aqueles poderes exagerados também não poderiam faltar. São cinco fases de luta pela justiça!

Space Invaders - The Original Game

Um dos arcades pioneiros da história vai afinal aterrissar no seu SNes. Um jogo que já completou 15 anos de sucesso em 4 tipos: preto-e-branco, com celofane, com background e colorido, todos disponíveis nesse cart. Contém ainda o modo de duelo. Nostalgia é pouca!

Dragon Quest é a série de RPG de maior sucesso no Japão. Para SNes, saiu somente a quinta versão. Agora a Enix resolveu lançar **Dragon Quest I-II** para SNes, grandes sucessos do Nintendinho. A maior mudança está nos gráficos e no som. O visual é animal e o som (clássico, é claro) lembra uma orquestra. Você pode começar pela parte I ou pela II, ou seja, não é necessário terminar o I para jogar o II. A continuação no Nes se dava através de passwords. No SNes há 3 baterias para cada parte. Também há um botão para conversa, verificar e abrir portas, não é necessário chamá-los pelo menu de comandos. **Dragon Quest I** é excelente para se familiarizar com RPG: tem estrutura simples, você luta sozinho e os inimigos também vem sós. As armadilhas são simples e é curto. A parte II é mais complexa. Seu grupo tem 3 personagens e os inimigos vêm em grupos. Feito sob medida para fãs e aqueles que querem se iniciar no RPG. A versão americana (**Dragon Warrior I-II**) ainda não possui previsão para lançamento.

MAGICIAN

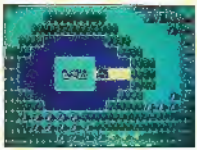
Cuidado com suas magias

SCORPION

O veneno é sua principal arma

ZOMBIE

Combate usando a magia do fogo



DRAGON QUEST I.II

Sou admirador desta série desde Dragon Quest I de 86. Naquela época RPG era novidade mas fez sucesso. A consagração definitiva viria com o Dragon Quest II, que fez filas na quarteirões. Fica uma grande expectativa para Dragon Quest VI. **MK**

DRAGON QUEST I.II					Enix
12 Mega 1 Jogador	Fases: N.D RPG			Bateria	
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Se você notou alguma semelhança de traço com Dragon Ball Z não foi à toa, pois o os dois têm o mesmo desenhista

Esta é uma das cidades que vai figurar em sua jornada de Dragon Quest I

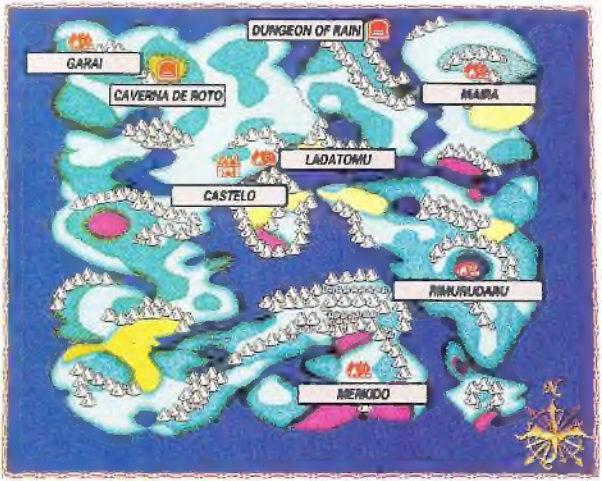
Visuais radicais na batalha

No botequim há itens exclusivos

Veja porque este é um beat-'em-up

No II anda com até 3 personagens

Muitas cavernas a explorar



Esse é o "mapa-mundi" de Dragon Quest I, bem pequeno se comparado aos atuais RPGs

SUPER METROID

Um dos melhores jogos da era dourada do Nintendinho, sem falar na versão para Game Boy, está de volta num remake de 24 Mega. Claro, a melhora mais marcante se encontra nos gráficos. Simplesmente fantásticos. O som também recebeu uma garibada especial com arranjos que exploram melhor a capacidade do SNes. Cronologicamente, **Super Metroid** é a continuação de **Metroid II** (jogo lançado exclusivamente para Game Boy e muito bem recebido por crítica e público). Quem jogou com certeza deve se lembrar do nascimento de Baby Metroid. Ele foi raptado por piratas espaciais. Metroids são seres vivos artificiais criados para a paz, mas no caso de seus poderes serem utilizados para o mal, os estragos podem ser incalculáveis. Sabendo dessas possíveis consequências, Sams Alan (o personagem que você controla) parte para o planeta Zerves, com o objetivo de botar ordem na casa. Muita ação nas cavernas e um enorme arsenal de armas. Super jogo! E se for um fã da série **Metroid** será melhor ainda!

Só para variar, há muitos mestres no caminho

Mapas ainda mais detonantes

Muitos sucessos antigos estão voltando para SNes

Metroid já passou pelo Nintendinho e Game Boy

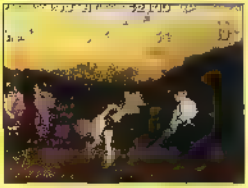
Essa versão para SNes é de arrepiar qualquer um que tenha usado seu joystick para controlar os passos de Sams Alan pelos complicadíssimos mapas do jogo. Metroid é dos primeiros lançamentos da Nintendo para 8 bits e não havia nenhuma explicação para não haver chegado ainda para o 16 bits, principalmente depois do lançamento da versão para Gameboy, um espetáculo também. Imaginem vocês como vai ficar o jogo com a potência de 24 Mega. Mocada, o negócio é aguaradar ansiosamente pela chegada desse cart, que promete muito. MB

RANMA 1/2

Ranma 1/2 é o nome de uma das series de desenho mais famosa em todo o território japonês. Só a situação do protagonista é de dar risadas. Ranma se transforma em mulher caso toque em água fria e consegue voltar a seu estado normal se entrar em contato com água quente. A serie está de volta: foram dois jogos de luta e um RPG. Este segundo na esteira da pancadaria com 16 Mega. Os gráficos se mostram bem evoluídos assim como a jogabilidade. O elenco possui 13 personagens, todos eles com um estilo bem caracterizado que lutam em busca do lendário tesouro capaz de realizar todos os desejos imagináveis. Naturalmente não poderiam ficar de fora os dueros. Mas o melhor de tudo é a possibilidade de escalar uma dupla: cada jogador escolhe 2 personagens e no momento em que estiver para perder basta trocar de personagem para conseguir salvar a pele. E para completar, foram contratados os dubladores que trabalham no desenho original. Lançamento previsto para abril.

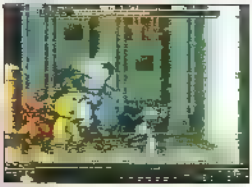
Entre os 13 personagens à sua escolha há alguns bem esquisitos

Escolher o mesmo personagem é normal, mas pelo jeito eles não terão cores diferentes, o que pode gerar confusão



O pessoal gosta de se vestir de escrão ...

...seu cenário. Pinta até biquini



Muitos grandalhões o aguardam

Manueco da Serra Elétrica oover?

THE NINJA W

Aqui, a saída é jogar a moto contra os adversários

Apanhe os itens para recarregar sua energia

ARRIORS AGAIN

Esse tinha que ser da Taito. A empresa adora fazer jogos multi-screens (arcades que utilizam mais de uma tela) como em Darius e esse recém-lançado *Ninja Warriors*. Pelo menos no exterior esse estilo de jogo é um estouro. Agora Ninja e Kunoichi estão de volta, como sugere o subtítulo. E contam com um personagem original desta versão chamado Kamaitachi. Ficou faltando a opção para jogar em dupla e os pedaços do seu personagem sendo destruídos pouco a pouco (os ninjas são robôs). A dificuldade está bem moderada, pois no arcade era um inferno eletrônico. A ação é do tipo *Final Fight*, mas também tem defesa e arremessos. Não é preciso pensar em nada, somente decepar os inimigos. Já rolaram rumores sobre a sequência da série que se chamaria Guerra Warriors. Será que vão chegar a tanto!?

NINJA

Ninja robô gigantesco. Seca com mãos de ferro e finaliza com o machado de aço. Possui arremessos

Os arremessos do Ninja são os mais poderosos

KUNOICHI

Ela também é do time dos ninjas robôs. Ágil e especialista em lutas aéreas. Ataca com faca e finaliza com sua espada ninja

Kunoichi use seus cabelos para arremessar os inimigos

KAMAITACHI

Personagem exclusivo da versão SNes. Bastante veloz, decepa os inimigos com a espada que incorpora em seus braços

O forte de Kamaitachi não são os arremessos

Por Bro' Buzz

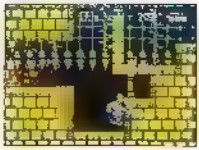
Mais uma vez o policial biônico dos desenhos animados exerce suas virtudes mecânicas contra o sinistro doutor Claw e a notória organização criminosa M.A.D (Mean and Dirty, traduzindo algo como Suja e Desprezível). O desenho do Inspetor Bugingnaga é sucesso absoluto no exterior, e também entre o público brasileiro. Muito louco e atraente. Principalmente para a juventude transpirada.

O RAPTO DE PENNY

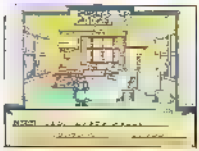
Os fãs do Inspector Gadget conhecem de cor a ladainha: sua namorada Penny se encontra novamente em apuros. Agora, o misterioso Claw e seus agentes da M.A.D. a raptaram, obrigando Gadget a enfrentar uma perigosa jornada por sete estágios de desafio.

POLITICAMENTE VIOLENTO

O enredo transcorre em torno do protagonista, o Inspetor, mas muitos colegas de Gadget estão em volta, incluindo seu fiel parceiro canino Brain, que aparece às vezes para dar uma patinha de ajuda. Como o jogo é dirigido a um público jovem, o gameplay é agressivo mas, decididamente, não letal. Se resume a socar os maus rapazes da M.A.D. Os inimigos, agentes da M.A.D. diabos e robôs não estão em grande quantidade, mas são potentes. Um soco ou golpe bem colocado contra Bugiganga pode arrancar a roupa de nosso herói. Um segundo golpe faz com que o protagonista volte ao início da fase somente trajado de suas cerolas. Remova os blocos de pedra e você encontrará ícones para oito chapéus bug gangas, como o helicóptero para vôos a curta distância), o laça flexas, e o de sucção (para



Como sempre, Bugiganga vive se metendo em confusões



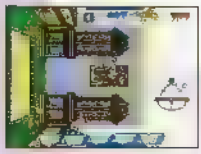
O chefe é quem da as ordens a Bugiganga

Dica: Faça Bugiganga usar seus óculos frequentemente. Senão você nunca saberá como, onde e quando itens escondidos podem aparecer

escalar paredes). Para aumentar o mecanismo da sua cabeça, você tem que quebrar blocos para encontrar itens-chapéu. Esse cara vai testar o seu ânimo e paciência, com obstáculos e armadilhas inimagináveis. Inconstantes tempestades de gelo, perigosas plataformas móveis, armadilhas de lanças, muitas portas falsas e outros perigos para impedir seu progresso. Encontrar a saída das fases não é fácil. Para piorar, cada fase tem tempo limitado

MANHÊÊÊÊÊÊÊ....

Para ultrapassar as fases você enfrenta desafios que



Dica: o lustre é a chave para finalmente escapar de casa mal assombrada

Dica: quatro propulsores azuis transformam seu transporte numa proteção invencível

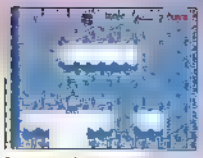
Dica: O máximo de chapéus que você pode pegar é 99, portanto salve os blocos que não estiverem explodidos até precisar deles

Dica: Exploda blocos fixados nas paredes. Eles podem esconder itens preciosos

farão os jogadores despreparados chorarem pela mãe. O sinistro doutor aparece escondido em sua cadeira) para punir sua audácia com armas diabólicas, como velas caçadoras ou o pêndulo. Você vai precisar de raciocínio, destreza e um bom controle. Do controle você usa apenas cinco dos seis botões e o direcional, mas, adiantando, é bem fácil fazer pulos precisos e usar as armas.

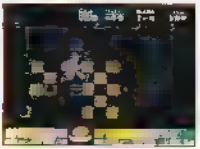
Dica: Use o autopropulsor dos pequenos Gadgets para deixar os inimigos da M.A.D a uma distância segura

Dica: O braço de Bugiganga é capaz de pegar itens bem distantes



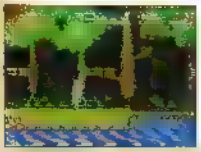
No começo do estágio 2, encontre esse sub-terrâneo congelado e a Warp Zone

Use essa combinação para acertar objetos sobre sua cabeça: B, Cima e Y. Os ícones de Brains aumentam seu alcance



Muitos chapéus e outros itens podem ser encontrados nas Warp Zones

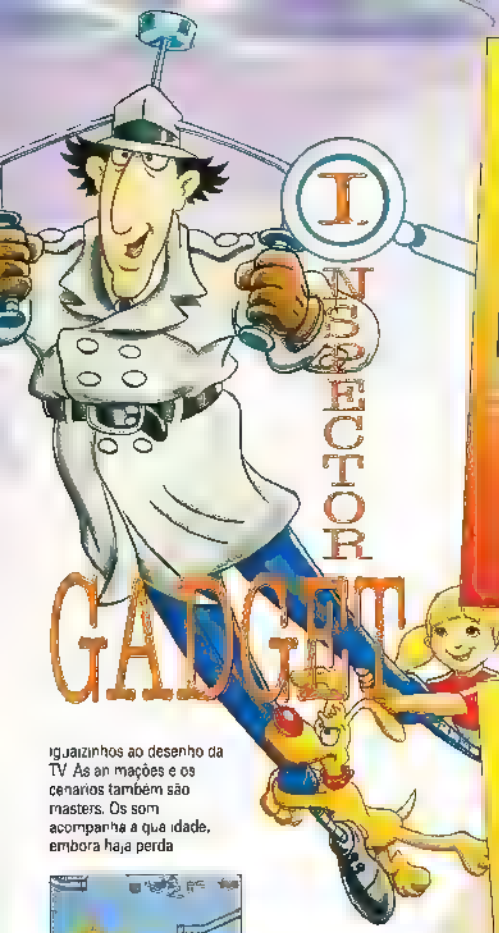
Sempre que pode Brains o ajuda



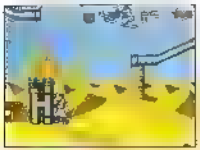
A selva te vê na selva

GRÁFICOS E SONS

Dá para ficar feliz com os gráficos de Bugiganga (ou Gadget). Brain, Penny e os homens da Mad são



igualzinhos ao desenho da TV. As animações e os cenários também são masters. Os sons acompanha a qualidade, embora haja perda



Aqui não anda como agípcio

irreparável da trilha sonora original e da voz do desenho (quem faz é Don Addams, o ator da série Agente 86). Os efeitos sonoros são mínimos.

GRANDE GADGET

Inspector Gadget é um jogo de ação num molde clássico. Para quem nunca se divertiu com o desenho esta é uma boa oportunidade. Quem já assistiu não vai se decepcionar.

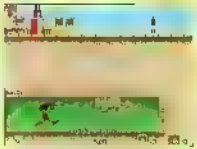
SOCCER KID

Em 1994, na final da Copa do Mundo de futebol, um UFO rouba o Troféu da Federação Mundial em meio aos olhares atônitos de milhões de espectadores. Um acidente espacial a nave se choca com um satelite e explode quebra a taça em cinco partes que, com a gravidade são espalhadas por 4 cantos da Terra Londres, Roma a Praça Vermelha e a bordo de uma nave especial. A missão de Soccer Kid e juntar estes pedaços para que o troféu seja reconstituído.

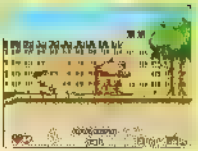
BOLA NO PÉ DE CRAQUE É ARMA

Embora o título sugira uma partida de futebol, a ação é side-scrolling de plataformas. O garoto tem que percorrer as principais capitais do mundo enfrentando uma série de inimigos (bandoleiros, skatistas, ratos, passaros, ...) armado só com uma bola. Muitos pontos e itens para conquistar. Procure invencibilidade, energia e vidas extras dentro dos baús. Para passar de fase é preciso colher os cartões. Cada fase se divide em 3 estagios, com direito a um chefe de fase caracteristico na Inglaterra, o chefão é um jogador de Rugby. Os comandos do jogo são simples. Resume-se ao botão A usado com o direcional. Dependendo do sentido adotado, a habilidade varia entre bicadas, cabeçada, bicicleta e jogadas dignas de um Pelé. Mesmo assim, o jogo é difícil.

Você também pega itens com a bola, basta chutá-la

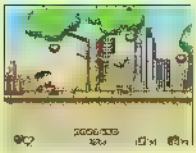


No subsolo você também encontra itens



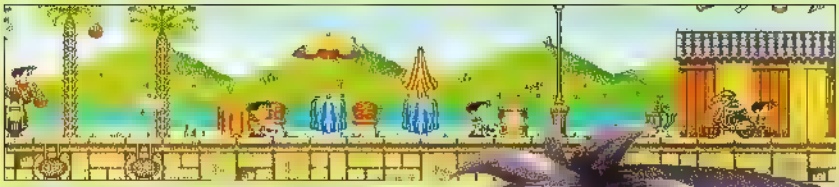
Todo cuidado é pouco com esse sujeito e suas chaves

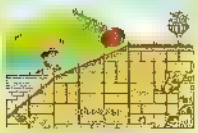
O primeiro chefe também é esportista: um jogador de rugby



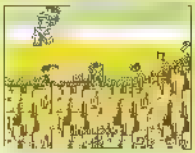
Chute a bola no baú para conseguir itens preciosos

Acerte a passáro antes de pular para a plataforma

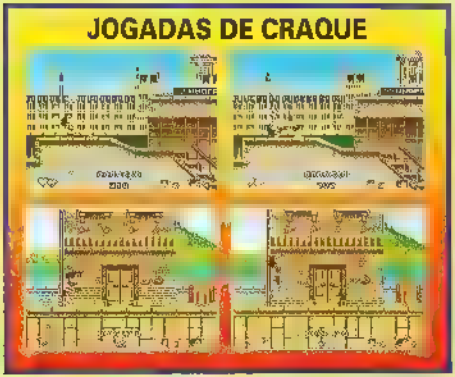


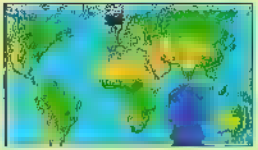


Não marque bobeira e trate de pular o barril



Até legionário romano aparece no seu caminho

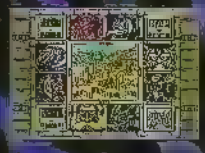




Você tem missões em todo o globo

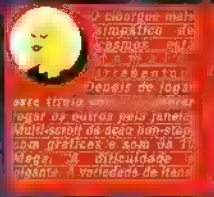
MEGAMAN X

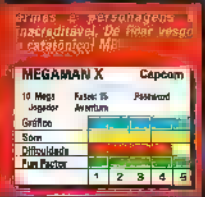
Não é à toa que este jogo teve destaque em revistas do mundo inteiro. Afinal trata-se do 1º cart do lendário Megaman, para 16 bits. Com 12 Mega de memória, o jogo tem animação fluente, novos movimentos e um padrão gráfico diferente. Muitas adições de cenários em multi-scrolling coloridos e música de primeira.



OPERAÇÃO REPLOIDS

A ação tem lugar no futuro, onde Megaman e seu amigo Zero foram recrutados para destruir reploids





ITENS DAS FASES

CHILL PENGUIN
Emergency Acceleration System

SPARK MANDRILL
Heart Tank
Sub Tank

ARMORED ARMADILLO
Heart Tank
Sub Tank

LAUNCH OCTOPUS
Heart Tank

BOOMER KUWANGER
Heart Tank

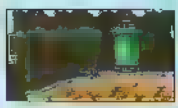
STING CHAMALEON
Heart Tank
Body Armor

STORM EAGLE
Heart Tank
He met
Sub Tank

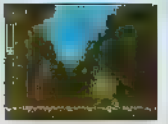
FLAME MAMMOTH
Heart Tank
Sub Tank

ciborgues renegados que se voltaram contra a raça humana. Zero alertando-o dos perigos. Como nos jogos da linha NES cada vez que você derrota um chefe, reverte em força para usar contra outros inimigos. Cheque bem todas as áreas na busca de power-ups especiais. São quatro níveis para serem conquistados: Armadura, acelerador blaster e dash.

PARTES DE X



Você encontra o Emergency Acceleration (Dash Attack) no estágio de Chill Penguin. Não há perigo de esquecê-lo já que ele fica no seu caminho

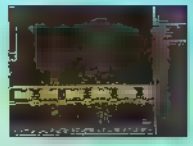


Dê um salto correndo para o teto cinza que marca a entrada para a seção da "avalanche" (fase do Chameleon). Você dará de cara com um monstro verde. Detone-o, que surgirá uma nova armadura

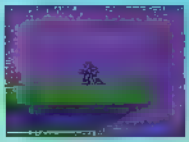
Após escalar para o outro lado de torre branca (no final da fase de Storm), deslize até o chão e pule para a direita. Abra a parede e alcance uma das câmeras do Dr. Light e ganhe um novo capacete

HEART TANKS - O MAPA DA MINA

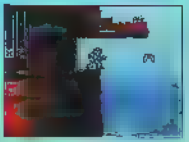
Os Heart Tanks servem para aumentar a sua barra de energia. E es são encontrados em quase todos os estágios nicia s. Quando você pega um, parece que não faz mu ta diferença. Mas quando você reúne vários a situação muda. Abaixo estão alguns Sub-Tanks suplemento extras de energ a.



Na fase Flame Mammoth procure um Heart Tank no canto inferior direito da sala onde se encontram os robôs munidos de picaretas. Também existe mais um no canto superior esquerdo

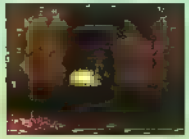


Quando estiver no estagio Storm Eagle, pegue uma carona na correia e, quando estiver bem no alto, pule o mais à esquerda que conseguir. Você vai cair sobre uma plataforma com o Heart Tank



Não ha como pegar esse Heart Tank na primeira vez que você entra na fase Boomer Kuwanger. Mas, caso volte a ela, procure por um Heart Tank no topo da parede externa. Use o B. Cutter para pegá-lo

No Launch Octopus, vá ao local com espetos e bombas. Use o redemoinho da esquerda e vá a tona. Pule no navio a direita e atire no ponto azul. Detone a serpente na sala à direita e pegue o Tank na outra

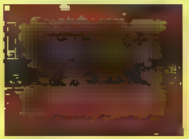


Com a C. Sting em mãos e a X-Buster (Sigma Zone), vá ao estagio do Armadillo. No tunel, espere a escavadeira abrir passagem. Use a C. Sting, fique invisível e passe por ela. Pegue o tanque antes de ser alcançado

Procure o Heart Tank descendo um poço logo após a area de avistamento do estágio Sting Chameleon, quebre os tijolos na caverna subterrânea, e então dê um Dash Jump para a plataforma da direita

No Spark Mandrill, procure-o no fim do tunel longo, no canto superior direito. Fique abaixo da plataforma onde ele está e use a B. Cutter para a direita. O tiro sai da tela e na volta pega o Tank

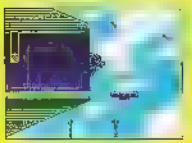
OS SUB-TANKS



No estágio do Armadillo, procure um sub-tank escondido em uma sala logo após a primeira escavadeira

Suba a primeira escada no estágio de Spark, caminhe para à esquerda e desça a próxima escada. Va para a direita

No estágio de Mammoth, use a plataforma da esquerda. No topo, corra, pule para à esquerda e estoure a parede

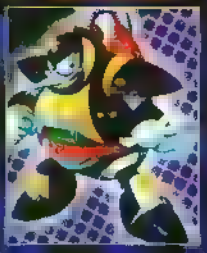


Existe um local para pôr a arma no estágio de Storm, detone-o. Nele, destrua à janela, pule para dentro e va para a direita

OS CHEFES

ORDEM	USE	GANHE
Chill Penguin	Fire. W	S. Ice
Spark Mandrill	S Ice	E. Spark
Armored Armadillo	E. Spark	R Shield
Launch Octopus	R. Shield	H. Torpedo
Boomer Kuwanger	H. Torpedo	B. Cutter
Sting Chameleon	B Cutter	C. Sting
Storm Eagle	C Sting	Storm T.
Flame Mammoth	Storm T.	Fire W
Vile	H Torpedo	.
The Spider	S. Ice	.
The Face	H. Torpedo	.
The Tank	B. Cutter	.
Sigma's Dog	S. Ice	.
Sigma	E. Spark	.
Sigma's Machine	R. Shield	.

CHILL PENGUIN



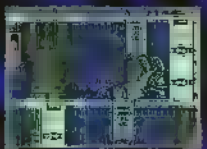
Esta é uma boa fase para começar. O inimigo pode ser eliminado facilmente com a X. Buster. Uma outra alternativa é usar a Fire Wave (Flame Mammoth), mas dessa jeito também é [illegible].

O principal inimigo dessa fase é a [illegible]

Na fase de Chill Penguin, você [illegible]

SPARK MANDRILL

Se você começou pela fase de Chill Penguin, deve ter a Shotgun Ice, a mais adequada para esse sujeito. Para matá-lo, atire sempre de longa distância, sem deixar ele se aproximar e pulando seus tiros.

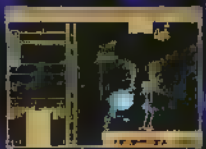


Não marque! Senão vai pular [illegible]

Use arma concentrada e acerte-o quando seu [illegible]

ARMORED ARMADILLO

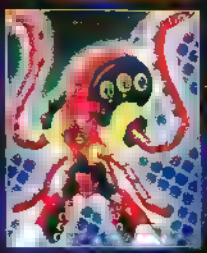
Para acabar com esse monte de lata use o Electric Spark. O melhor momento para atacá-lo é quando ele está atirando em você. Cuidado, pois durante o rolling attack ele se torna invencível.



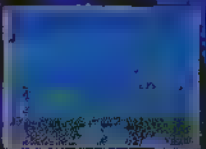
Morcegos e avestruzes são inimigos comuns.

Essa máquina mata. O melhor é a saída estratégica pela direita

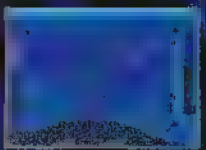
LAUNCH OCTOPUS



Não há nenhuma tática específica para eliminá-lo. O Rolling Shield é o que causa mais danos a ele e, de quebra, elimina seus torpedos. Se ele tentar encurralá-lo, use o dash para escapar.

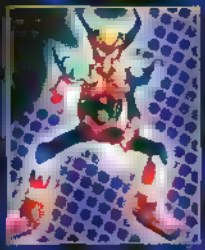


[illegible]



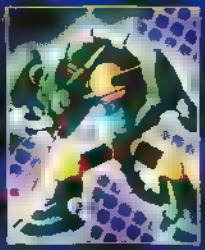
[illegible]

BOOMER KUWANGER



Suas investidas são muito fortes, por isso mantenha uma boa distância dele. Escale até o teto e use o Homing Torpedoes. Mas tenha cuidado com os bumerangues que ele lança contra você.

STING CHAMELEON



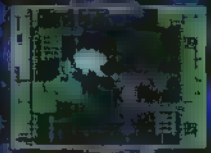
Pode ser uma tremenda dor de cabeça caso você não use o Boomerang Cutter. Quando seu tiro o acerta ele fica invencível por alguns momentos. Atire a intervalos regulares e mantenha-se longe.

STORM EAGLE

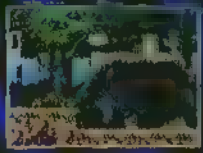
Storm Eagle é facilmente derrotado com a Chameleon Sting. No começo da batalha, use seu dash para conseguir ultrapassar sua rajada de vento. Tome cuidado com seus mergulhos.

FLAME MAMMOTH

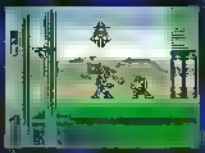
Use o Storm Tornado para reduzir o gigante a pó. Espere pelo seu pulo e atire assim que o folgado cair no chão. Quando estiver encurralado use o dash para passar com segurança por debaixo dele.



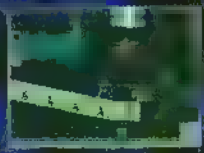
Quando o inimigo lançar a corrente sobre você, pule e atire



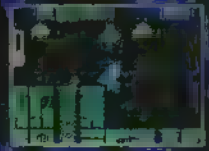
Mate o bicho antes de ele começar a soltar as minhocas indestrutíveis



Se estiver com a B, ice perto das pilastras, destrua-as e ganhe itens

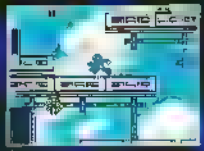


Aqui a ameaça são os robôs defeituosos que caem

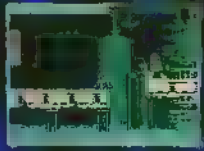


Só passe entre os alarmes enquanto estiverem apagados

O inimigo deve ser morto antes de jogar pedras em você



As garras magnéticas pegam você e explodem, detone-as primeiro!



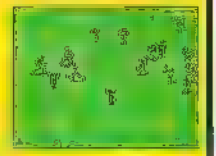
Os robôs [illegible]

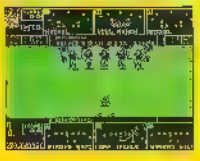
Esportes estão com a bola cheia

As novidades no campo dos esportes para videogame estão crescendo dia a dia. Trouxemos para você um cardápio variado que inclui desde o tradicional futebol até uma boa pancadaria no boxe e no futebol americano.

MVP FOOTBALL

Jogo de futebol americano licenciado pela NFL, a liga nacional dos Estados Unidos. Na tela de seleção você escolhe como opção de jogo Custom, Tournament MVP ou Demo. A perspectiva é de 3/4, vistos de cima. As regras são as oficiais. As estratégias de ataque e defesa aparecem nos cantos superior e inferior da tela. A meta é cumprir as 10 jardas obrigatórias para o gol e para a posse de bola. Para isso você tem 4 tentativas. O touchdown vale 6 pontos. O fieldgoal, chutão em direção a trave vale 4. É tudo ou nada.





MVP FOOTBALL — Capcom

8 Mega / 2 Jogadores	Passe: N/D / Esporte	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		

1 2 3 4 5

SENSIBLE SOCCER

No ano da Copa outro futebol que fará a bola rolar na telinha. Mas os jogadores são pequenos demais, a ponto de o jogo ter sido apelidado de futebol de formiga.

SENSIBLE... — Sensible Soft

4 Mega / 2 Jogadores	Passe: N/D / Esporte	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		

1 2 3 4 5

SUPERBOXE

Começa com uma tela completa de opções, passando por uma seleção dos adversários. O visão do jogo é em primeira pessoa, como em **Punch Out**. Seu lutador é representado apenas por duas luvas soltas no espaço. No painel inferior você recebe as ordens de seu técnico para aplicar os melhores golpes. O ideal é pelo menos tentar seguir as dicas. Outro elemento presente no painel é o medidor de energia, em forma de relógio. Nos intervalos entre os rounds, você tem uma tela com o desempenho de cada lutador. No final você recebe um relatório com o desempenho de cada um. Tente não ser nocauteado, porque se você beijar a lona verá tudo em dobro.

Se você notar alguma semelhança com Punch Out, do nintendinho, acertou

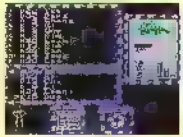
Você controla as luvas e pode usar sua direita, como aqui

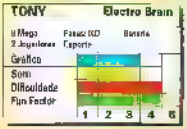
SUPER BOXE — Sofel

4 Mega / 2 Jogadores	Passe: N/D / Esporte	Controles
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		

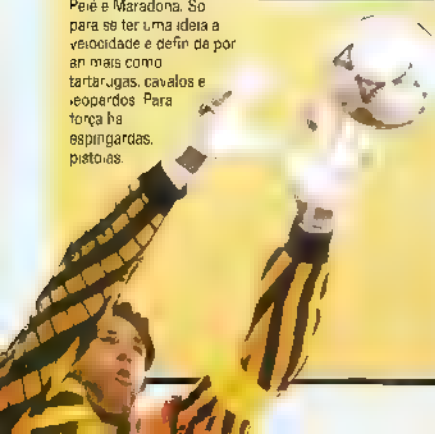
1 2 3 4 5

Sidekicks SOCCER





Outro jogo de futebol dessa vez assinado pela Electro Brain. Quem assina é Tony Meola, o goleiro da seleção americana de futebol. Você escolhe entre disputar o campeonato norte-americano ou o mundial. A visão é mediata, 3/4 vistos de cima e por trás. O ângulo muda de acordo com a posse da bola e o posicionamento do jogador em campo, isso às vezes provoca a sensação de estar perdido em campo. Algumas jogadas inclusive o chute a gol são prejudicadas pela falta de perspectiva. A curiosidade é na tela de seleção de habilidades, como força e velocidade, na qual aparecem cones pouco comuns ao esporte que consagrou Pelé e Maradona. Só para se ter uma ideia a velocidade é definida por animais como tartarugas, cavalos e leopardos. Para força há espingardas, pistolas.



NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

★ MOUNTAIN BIKES
★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
★ CALCULADORAS
★ BRINQUEDOS
★ VIDEOS
★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.9715

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

SUPER NINTENDO (ORIG.)
SUPER FAMICOM (ORIG.)
SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)
SEGA CD (ORIG.)
NEO GEO
CONSOLES
ACESSÓRIOS
PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA E/MOTOR)
AEROMODELISMO

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

CHOPLIFTER

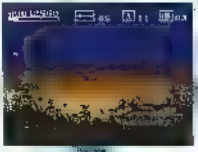
Se você curte videogames há algum tempinho, com certeza já conhece este clássico. Vindo dos Arcades, Choplifter teve sua primeira aparição no Master System. A versão para Super Nes chega em grande estilo, bem diferente do original para Arcade. A história é a mesma, você é um destemido piloto que tem como missão resgatar sua tropa em território inimigo e tentar não ser atingido pelos tiros e bombas que vêm de todos os lados. Para conseguir cumprir sua tarefa, você dispõe de um helicóptero fortemente armado com diversos tipos de missels, bombas e metralhadoras. Como sua nave não é nenhum Jumbo 747, você têm que resgatá-los em pequenos grupos e levá-los em segurança para o seu acampamento. As novidades ficam por conta dos mestres e armas especiais. Os [illegible] estão bem mais bonitos, mas não são chegam a ser fantásticos, já que o Arcade tem mais de 10 anos de estrada. Apesar de simples, Choplifter possui os principais ingredientes de um grande jogo, controles faceis, grande jogabilidade e diversão.

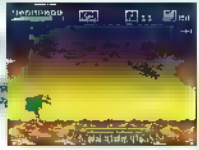
Em primeiro lugar trate de destruir a casa...

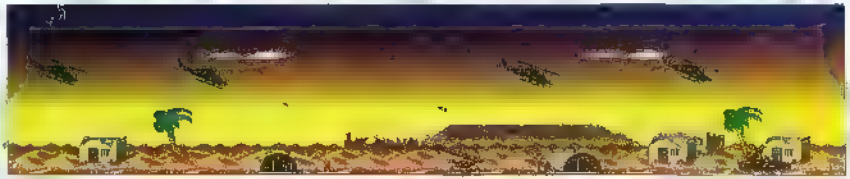
...e em seguida pouse para salvar os reféns

Nessa base você pode recarregar sua energia

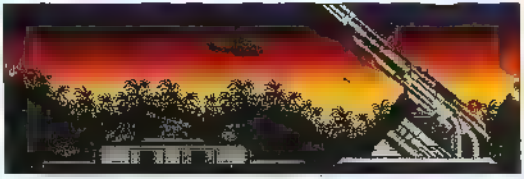
Você recebe armamentos de pára-quedas



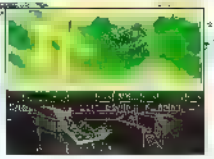




Os cenários ganharam bastante relevo nessa versão e superam de longe o velho arcade



Esse enorme canhão anti-aéreo é um dos mestres que você terá pela frente



Relembrei meus tempos de manina ao pôr as mãos [illegible] hardware do arcade. Algumas coisas foram mudadas, como os gráficos. Elementos de jogabilidade também não são os mesmos. No arcade, caso pousasse sobre um refém ele se desintegrava, o que não acontece agora. Um grande jogo, que [illegible]

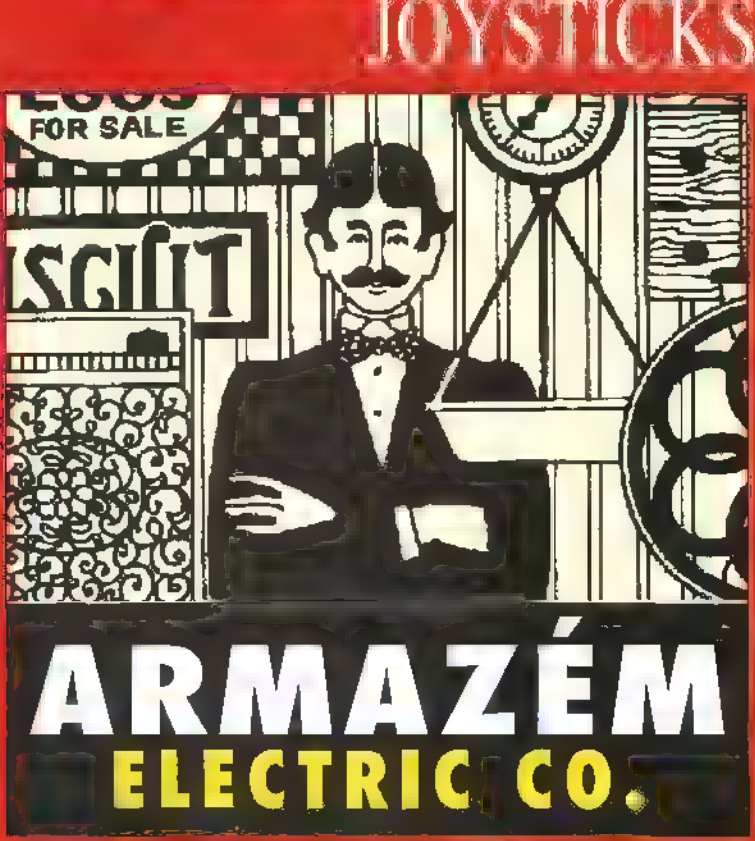
CHOPLIFTER 3 — Extreme

4 Meg — Fases: N/D — Password
Jogadores — Tiro

Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	

1 2 3 4 5

QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS

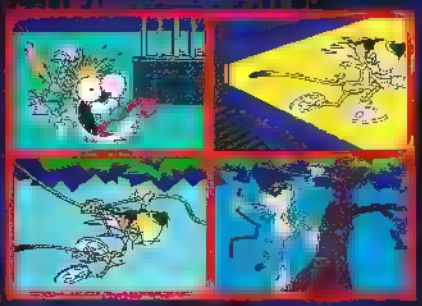


AGORA SÓ FALTA

CONSOLES,
ORES CARTUCHOS,
A GRANEL.

M OS FREGUESES.

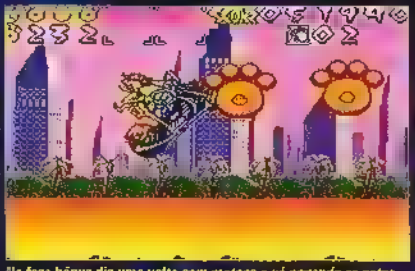
A Kaneko lança a sequência de Chester Cheetah. Dessa vez você guiará o "Tigrão" através de uma série de localidades do território americano. Quem jogou a primeira versão estará familiarizado com a ação. À primeira vista os controles podem desanimar, mas logo você encontra o melhor modo para Chester golpear os inimigos. A jogabilidade se tornou mais desafiadora. Há também as marcadinhas, como o slowdown. A música continua fraca e repetitiva. O ponto alto é o humor.



RUMO À HIP CITY

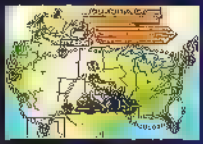
Chester fugiu do zoológico para se refugiar na pacífica Hip City. Mas Eugene, o zelador, saiu em sua cola e roubou seu mapa, fez picadinho dele e espalhou por dez localidades dos EUA. Agora Cheetah tem que percorrer cidade por cidade para recolher os pedaços e reencontrar seu caminho. Quem reunir os 10 pedaços vê um final especial!

Chester Cheetah: Wild Quest — The Sequel



Na fase bônus dê uma volta com moto e vá pegando as patas

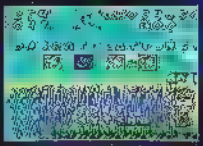
Essa faraônica é o primeiro Chefe a por enfrentado



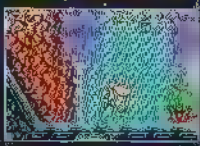
O mapa do seu destino

Para derrotar seguindo Chefe (uma cópia da Bazia Vermelho), você precisa ficar atento para não ser atingido por suas bombas e pular sobre ele

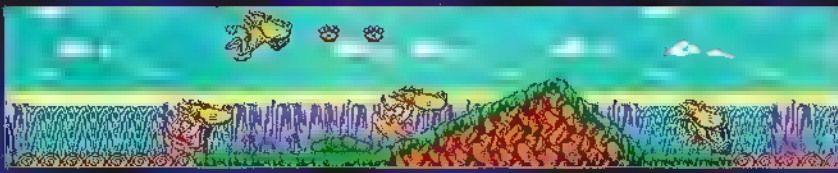
Vitamina para o herói



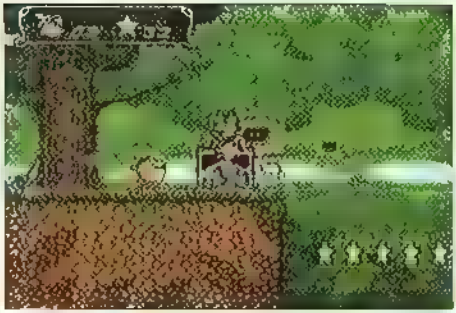
Junte 3 cores de Chester



Não marque bobeira, é



Este jogo rompe com a monotonia típica no gênero multi-scrolling de plataformas, graças à mistura de habilidade, um certo raciocínio e muita aventura. Você é Ardy, um jovem urso que tem Pee como companheiro-arma, ou seja, é ele quem enfrenta os inimigos. A habilidade de Ardy se resume ao impulso de seu rabo para saltar. Reunindo características de sucessos do videogame, como **Mario** e **Bubsy** (parte gráfica), **Ardy's Lightfoot** começa com uma tela mapa de visão 3/4 de cima. De lá você guia o urso para o próximo desafio. A ação é empurrar caixotes para alcançar lugares antes inacessíveis na busca de estrelas e itens. Cada 100 estrelas dão direito a uma vida extra. Os inimigos são perturbadores. Os Chefes de fase são exóticos, como a Toupeira da primeira fase, e perigosíssimos. Mas o elemento inovador no cart são as mudanças nos cenários. As plataformas variam de forma e de tamanho, de acordo com o background, assim como os obstáculos. Na terceira fase, a ação se transforma numa perseguição frenética a um raposão em vagões de uma mina abandonada, para Indiana Jones

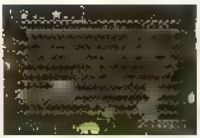


Caso Pee morra, você pode fazê-lo voltar pegando o item indicado ao lado

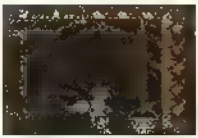
A melhor maneira de atravessar esse ponto é subir na casa para evitar o fogo cerrado dos inimigos

Depois desse subterrâneo, prepare-se! Você vai entrar num clima de perseguição tipo montanha russa

O primeiro Chefe é esse toupeira. Para atordoá-la, é preciso esperar que ela atire o chapéu e pisar nele com o rabo

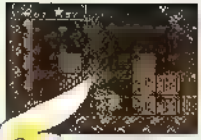


Aqui você vai precisar ser esperto. Os botões acionam a luva de box da cor correspondente. Espere o inimigo ficar distante e use das luvas e pise no botão



Para salvar seus progressos não deixe de pisar nesse bichinho. Dessa maneira, ao morrer, você retorna a esse ponto. Se não pisar,

Pee mata os inimigos abocanhando-os



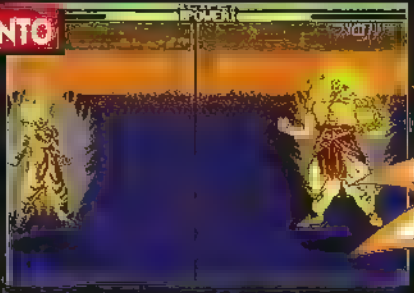
Não deixe de pegar os beaninhos, pois eles contêm itens ou até

Quando você morre, perde o Pee

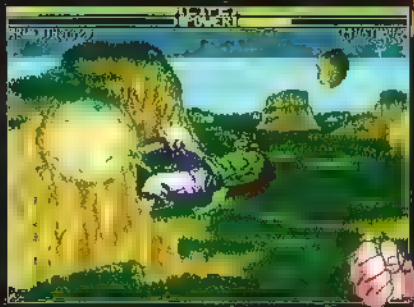
ARDY LIGHT FOOT

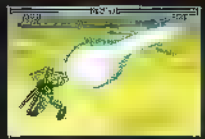
DRAGON BALL Z 2

Quando Dragon Ball Z foi lançado você deve ter notado que era um jogo bem diferente dos outros. A enorme quantidade de inovações acabou gerando um cart que em certos momentos dava a impressão de estar incompleto. Dragon Ball Z 2 chega justamente para aprimorar os aspectos que não estavam bem resolvidos no original. Agora, o movimento de voar ou voltar ao solo se tornou bem mais rápido. Os golpes melhoraram em qualidade e quantidade, inclusive os poderosos raios. Para usá-los você precisa de power, que, para serem carregados é preciso pressionar Y+B. Caso recorra aos raios sem power suficiente você ficará cansado. Os raios, quando endereçados ao seu personagem, podem ser defendidos, rebatidos e pulverizados. Este último consome power. Mas se você quiser medir forças você pode lançar



Aperte Y+B para carregar o power. Enquanto isso você fica indefeso. Estes são dois personagens de que você dispõe ao usar a dica GP



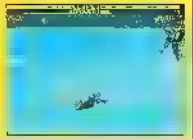


A jogabilidade e a ação superaram todas as expectativas e constituem grande atração do jogo

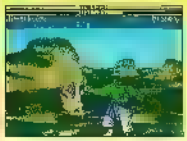
também um raio contra o inimigo, pressionando o botão A rapidinho quando os raios se encontram. Outra novidade é que é possível arremessar o adversário. Esse golpe porém é passível de contragolpe ou seu inimigo também pode simplesmente cair de pé. No mais o esquema segue o original, com cenários enormes.

UM APERITIVO DOS GOLPES SECRETOS

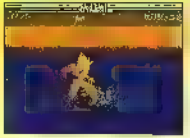
Super Straight de Son Gohan: com a combinação (c) ← → + Y você consegue um superdireto



Spike Buster (c) → ← + Y agarra o adversário no chão argue-o e finaliza com soco

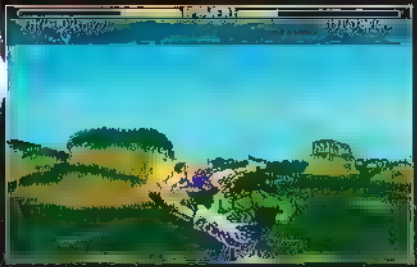


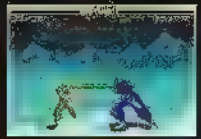
Moon Salt Splash: ←↙↓↘→ + B - múltiplos chutes no ar e o último devasta



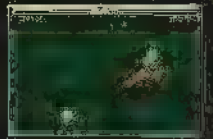
Rising Rush: Durante o salto →↓ + B dá um mergulho, uma rasteira e outra voadora

Muitos inimigos fortíssimos o aguardam no Modo de História. Às vezes é preciso perder.





Muitos dos golpes podem ser consultados durante o jogo. Basta pausá-lo e apertar Select. A esquerda, um golpe comum à maioria dos lutadores: Agarra, ergue e detona! Esses golpes secretos são difíceis de acionar.



Caso você seja arremessado, existem duas defesas. Se você for arremessado para o lado, mostrado na foto, aperte L 2 vezes logo depois do arremesso. Assim você chuta o cara. Apertando R 2 vezes você cai em pé.

Mais um desses jogos exagerados. A maioria tem um golpe do tipo joga o oponente para cima, e no ar dá um murro que o manda novamente ao solo. Os bonecos estão bem grandes, mas sem slow-down. Os raios são outra parte legal, principalmente na hora de medir forças, mas só não vale usar joystick turbo. BB

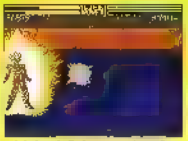
DRAGON BALL Z 2 Bandai

16 Megs 2 Jogadores	Fases N/D Luta	Continue
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		

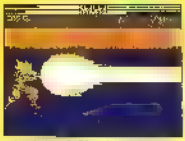
1 2 3 4 5

LIVRE-SE DOS SUPER RAIOS

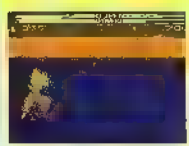
←↙↓ + A. Rebater dano 25%



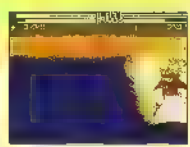
→←→ + A. Pulverizar dano 0



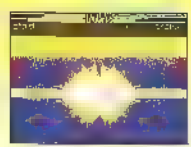
↓↙←→ + A. Manda outro raio



← + A. Defesa, dano 50%



Se o inimigo soltar um raio.



Aperte A rapidinho na hora H

Turtles Kick and Punch:
Para SNes são 12 lutadores, 12 arenas,

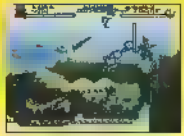
de golpes e técnicas de luta Roto Cutters, Dynamit Bombers, são apenas algumas das sequências.

COMBO

POWER SNES DICAS

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Sound Test, 7 créditos e rotação do Título



Em qualquer fase do jogo, no controle 1 pressione, segurando: Y, B, X, A e PB e Start. Na tela de Sound Test escolha a música e dê

Start para voltar à fase. Depois de usar o truque várias vezes, as mensagens revelarão dois códigos. O primeiro é para

rotacionar o título Star Wars: Y, Y, Y, Y, a direção é escolhida com L e R). Para obter sete créditos, utilize X, Y, A, B, X, X.

ARDY'S LIGHT FOOT

Invencibilidade, final e estágio

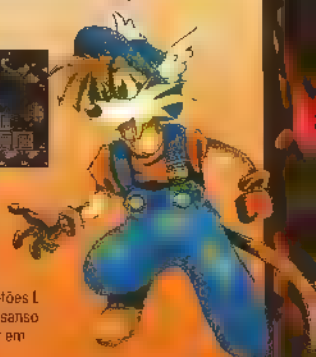
Para ficar invencível pressione, na tela-título, → +Y+L+A e, sem soltá-los, Start. No jogo, se pressionar L, ficará invencível e R permite pular até no salto

Para ver o final sem fazer um mínimo esforço basta apertar Start junto com esquerda+Y+L+A. Essa é a verdadeira baba do bo

Se não quiser passar pela fase 0, pressione Start com direita+Y apertado. Assim você já pula a fase de introdução.

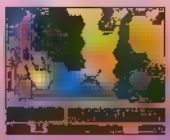
Colocando o cursor em Game Start na tela de apresentação, pressione ← mais X, e sem soltá-los, Start. Você poderá jogar com o Ardy em miniatura.

Pode-se jogar Ardy em tons de bege como se fosse uma toto ve ha. Basta morrer mantendo pressionado os botões L e B. Se proceder assim e A poderá jogar em P&B.



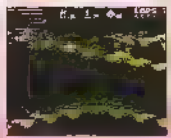
ROCK'N ROLL RACING

Seleção de Fase



No mapa, mantenha pressionados B e . Depois faça o mesmo segurando X e Y. Agora segure apenas o B. e Y repetindo a última sequência

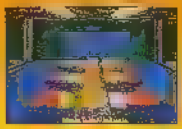
Jogue como Olaf, o Viking



Na tela de seleção do herói, segure para C ma e aperte os botões, , R e Select, ao mesmo tempo. Espere O af aparecer

WING COMMANDER. The secret missions

Menu de Opções Secreto



Durante a a ex bição da te a-titu o, usando o controle 2 pressione simu taneamente os botões: L, R, Select e Start. A utilização desse código torna possivel esco her suas m issões, nvencib idade ou nao. musica, efe tos sonoros. Essa é de arrep ar!

THE FIRST SAMURAI

Seleção de Fase

Para entrar d reto na fase desejada basta pressionar e manter pressionados os botões L, R, X e A s multaneamente. As portas irão se fechar. Depois q ue isso acontecer gue o d reciona na opção desejada

GAME BOY

Continues Infinitos

Enquanto Rocky estiver correndo em torno da tela-título, utilize o código: Y, A, R, A, B, A. Você poderá ver então uma nova tela de opções. Tudo o que você tem a fazer e levar o cursor nos continues e deixar no 7. Dessa maneira eles se tornarão infin tos.

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

- **TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME COM O MENOR PREÇO DO MERCADO.**
- **SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS!**
- **DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.**

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE: (011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

MORTAL KOMBAT

Por Slasher Quan

Que tal começar este texto com a imagem de Baraka decapitando sua vítima, ao ouvir a ordem para o golpe fatal? O ha só o que o espera. O segundo **Mortal Kombat** é bem mais violento e original que seu antecessor. O jogo contem grandes detalhes gráficos, sons e gameplay de primeiríssima qualidade. Com tudo isso, é melhor ir se acostumando com ele, que promete desbancar todos os outros jogos e se tornar o kick and punch preferido da galera.

O NOVO KOMBATE

MK II foi lançado para arrepiar - esta não é meramente uma versão Champion Edition de **MK**. Mesmo que o game play seja praticamente o mesmo, toda a arte e música do original foram melhoradas.

O grande resultado é evidente - basta comparar as máquinas antigas com as novas. Sonya, Goro e Kano foram descartados, mas os veteranos favoritos estão de volta: Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Liu Kang e Johnny Cage. Reptile, antes na forma de um personagem secreto, e Shang Tsung, o chefe final de **MK I**, ganharam opções no menu. Os novos personagens são Jax, um major especialista em artes marciais; Baraka, um demônio com mãos de lâminas; Kitana e Mileena as duas mulheres fatais e Kung Lao, o monge Shaolin que controlava o torneio antes de Shang Tsung. A Midway completou o time de novos personagens fazendo que Reptile não seja um mero clone de Sub-Zero e Scorpion. Ele possui sua série única de movimentos. Shang Tsung, como personagem, teve suas habilidades transformadas, e balanceadas. É um dos personagens mais fortes do torneio. O novo campeonato também sofreu alterações. O enredo sofreu alterações, foram acrescentados novos chefes de fase, os antigos continuam e a dificuldade aumentou consideravelmente. Depois de muito jogar **MK II** você vai notar pequenas falhas. Algumas formas gráficas se repetem exaustivamente. O jogo perde um pouco o interesse depois de descobertos todos os movimentos e sequências. Para contrabalancear esses furos, a Midway manteve segredo absoluto de como descobrir personagens secretos ou chefes.

O MOVIMENTO FINAL

Se você adorou **Mortal Kombat**, torça para que desembarque logo uma máquina de **MK II** em território nacional. E fique esperto, que essa promete causar filas de quarteirões.

Esta matéria se baseou num protótipo quase completo da máquina. A Midway anda preparando os retoques finais, para excluir falhas eventuais e melhorar tudo o que fosse possível, incluindo a revisão do programa, pois o computador estava com o péssimo costume de apelar.

MK II - Uma análise mais profunda

Quando surgirem as primeiras máquinas **MK II** em arcade a comparação será inevitável. **MK II** e **Super Street Fighter II**, qual o mais animal? Para você tirar suas próprias conclusões aí vão alguns pontos deste confronto.

Sete novos personagens

Dois movimentos fatais. O antigo está de volta, e o novo mais fulminante ainda.

Jogabilidade bem mais rápida. Duas vezes mais veloz que **MK I**.

Segredos. Somado aos movimentos finais, há rumores de que existam 5 personagens escondidos.

Movimentos aéreos. Certas técnicas podem ser executadas em pleno vôo.

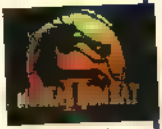
- Mais chefes, incluindo um clone de Goro.

Os gráficos dos personagens são mais "limpos". Agora você pode visualizar detalhes faciais sem manchas nos pixels.

Novos cenários multi-scrolling.

Músicas e vozes digitalizadas que vão gelar a sua espinha caso você não a perca primeiro.

Sequências de defesa melhoradas o que impede de ser destruído nos cantos ou ser vítima de combinações indefensáveis.

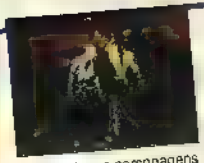


Novas artes de apresentação incluindo os chefes.

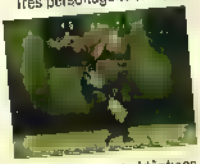
- Uma nova cabine avassaladora, com detalhes marcantes.

Perfeito? Não!

Quando vimos a versão preliminar de **MK II**, ficamos maravilhados. A primeira vista tudo é perfeito. Mas vimos falhas que podiam e devem ser melhoradas.



De perto, os personagens possuem movimentos quase iguais excetuando os golpes especiais. Três personagens (os que



são graficamente idênticos com exceção das cores

das roupas.

Poucos contra-ataques. O jogo favorece quem atacar primeiro.

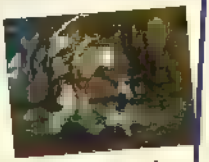
Controle e movimentos lentos, especialmente em close. **MK I** tem o mesmo problema.

O computador apela e arremessa você com facilidade.

contra-ataques e movimentos inexplicáveis como bloquear ao mesmo tempo que pula, e dar uppercuts antes do personagem tocar o solo.

Sistema de sequência tridimensional. Não é vagabundo como o primeiro, mas os golpes dos personagens se misturam e ninguém acerta ninguém.

São poucos backgrounds



ativos. Nesse caso, não custava nada incluir um zoom como em **Samurai Shodown** para melhorar o jogo.

NOVAS FATALIDADES

Este é um preview dos novos movimentos fatais de **MK II**. Mas há muito a descobrir. Cabe a você achar o resto. Use o guia para ajudar. Os movimentos fatais são revelados quando estiver perto do inimigo sem serem indicados.

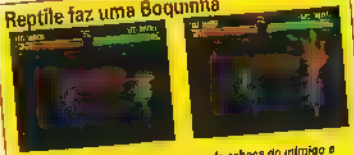
A decapitação de Baraka

Inimigos de Baraka correm o sério risco de terem suas cabeças separadas do corpo. Chegue perto e salte, dê três toques para trás no direcional quando estiver no ar. Ao tocar o solo, pressione o soco alto.

A Guilhotina de Cage

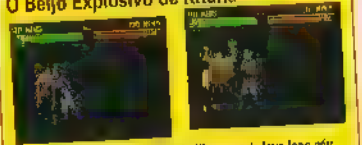
Para dividir o oponente de Johnny Cage ao meio, use: dê toques para Baixo, Baixo, Frente, Frente e finalize com o soco baixo.

Reptile faz uma Boquinha



Reptile lança sua língua em torno da cabeça do inimigo e arranca-a fora. Faça isso com meia tela de distância.

O Beijo Explosivo de Kitana



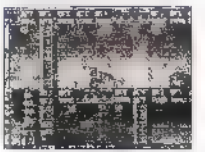
Se você pensa que um beijo de Kitana pode levá-lo até lá, está enganado. Quem vai beijar o asfalto é você.

A Baba de Jax

Jax gosta de eliminar com um tapa que explode cabeças.

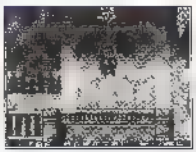
BATMAN
THE ANIMATED SERIES

Responda sem pensar: qual a cidade mais violenta sob a face da Terra? Não é Nova York, nem tão pouco o nosso Rio de Janeiro. Gotham City é a metrópole que abriga a maior quantidade de vilões por metro quadrado. Em cada quarteirão existe um fora da lei. E existe apenas um herói capaz de combater essa horda de criminosos a altura - Batman - o homem-morcego. Trata-se de mais uma versão com o homem morcego para Nintendo dessa vez para o Game Boy. **Batman The Animated Series** possui um padrão gráfico de cartoon, no estilo do desenho original de Bob Kane, cartunista criador da série. Batman aparece com seu uniforme antigo, cinza com sunga preta, como no clássico seriado de TV dos anos 60. Não deixa de ser nostálgico! Gotham City está um caos. O Coringa, a Mulher-gato, o Sr. Gelo e o Xarada resolveram entrar em ação todos ao mesmo tempo promovendo o maior festival de crimes jamais visto em toda a história. Batman tem um abacaxi para descascar. Será que nosso herói conseguirá dar conta de todos os bandidos? Será este o fim de Gotham City? Game Over? Não perca as próximas emoções dessa bat-aventura. Para vencer a criminalidade, o homem-morcego conta com a ajuda de seu cinto de utilidades, composto inicialmente do bat-gancho. Você abre caminho com golpes e armas que encontra pelo chão, como bat-rangs, bumerangues com formato de morcegos e afiadíssimos. Outro auxílio providencial ocorre com as breves e fulminantes participações de Robin, o garoto prodígio. Em alguns estágios você passa a controlar o "little boy" enquanto Batman enfrenta outras, e talvez mais importantes, batalhas. No final de cada fase você precisa enfrentar um chefe, representado por um dos vilões de Gotham. Os gráficos desta versão, levando-se em conta que se trata de um videogame portátil, podem ser considerados espetaculares. Os personagens aparecem "limpos" sem o menor vestígio de slowdown. Os detalhes do cenário de fundo também se destacam. A



Fique atento às áreas segmentadas no solo. Elas costumam esconder passagens para outra parte da fase. Para usá-las, pressione para Baixo e botão A

Não fique usando o bat-rang para acertar qualquer inimigo. O melhor é fazer consiste em economizá-los para enfrentar os Chefes, quando serão mais úteis



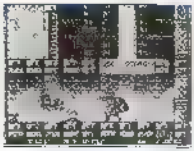
Pule e lance seu bat-gancho para cima nas mais diferentes áreas. Esse expediente permite que você encontre paredes que não consegue ver do chão

O desenho The Animated Series...

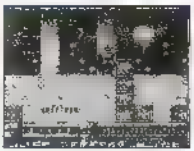
...enorme sucesso nos States, é o...

...inspirador desse jogo

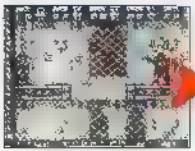
repetição do tema musical de Batman por toda a duração da partida pode acabar se tornando cansativa. Mas é compensada pelos efeitos sonoros que se harmonizam bem com a ação. Os controles requerem uma considerável dose de paciência, especialmente na hora de disparar o batgancho de parede em parede. A maior dificuldade desse jogo não se encontra nos duelos contra os chefes mas sim em vencer os obstáculos para chegar até eles. Todos esses fatores só contribuem para tornar **Batman - Animated Series** um dos mais emocionantes lançamentos para Game Boy até hoje.



Nos momentos em que você estiver controlando Robin, trate de ficar parado para [illegible] que ficam flutuando por perto. Se você resolver andar, eles o seguirão, o que pode ter consequências terríveis

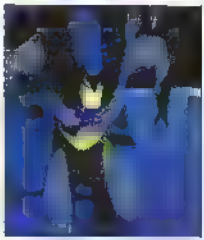


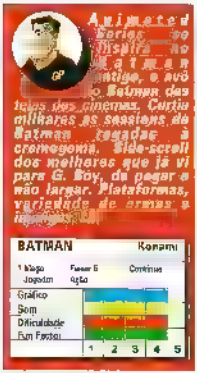
[illegible] estiver [illegible] de um obstáculo muito alto para saltar por cima, pare defronte a ele, acione o bat-gancho e se dependure. No ato pressione para esquerda ou direita e caia no local desejado



Para [illegible] o salto

Caminhe, dependure-se no teto e espere que ele apareça numa das 4 portas abaixo de você. No momento em que ele surgir pule para baixo e acerte-o enquanto estiver rindo

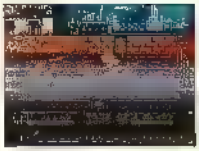




NES LANÇAMENTOS

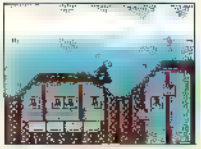
Aos proprietários de consoles Nes, a grande notícia dos últimos tempos. Apesar de algumas cabeças não pensantes na imprensa especializada insistirem na "morte" deste sistema, a Nintendo está preparando uma verdade ra explosão de lançamentos para seu 8 bits nos próximos tempos. Nosso correspondente na última feira de Las Vegas ficou impressionado com a enorme quant dade de novos títu os. Confira com seus próprios olhos, e não pense que isso é uma ilusão de ótica. Ao contrário, trata-se apenas de um aperitivo das novidades que em breve vão invadir sua telinha. Fizemos um grande preview para você dar uma olhad nha nos jogos que estarão à sua espera e vão aparecer nas próx mas **GP**

STREET CHALLENGE



American Teshnos

ASTERIX-THE GAUL

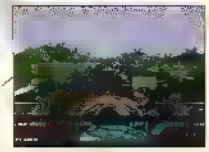


Electro Brain Corp.

BREAKTIME: THE NATIONAL POOL TOUR

FC 1

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING



Gremlin

MICKEY'S ADVENTURE IN NUMBERLAND

Hi Tech Expressions

THE BLUE MARLIN

Hot-B USA

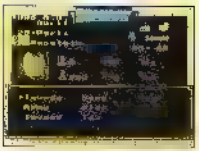
METAL STORM

Ibem America Corporation

PRO SPORT HOCKEY

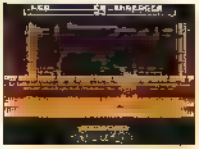
Jaleco

L'EMPEREUR



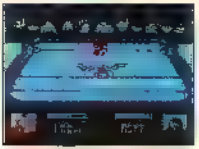
Koei Corporation

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



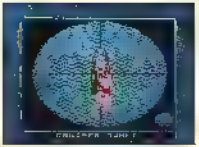
Konami

WWF KING OF THE RING



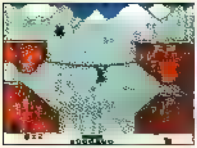
LJN

BATTLESHIP



Mindscape

CLIFFHANGER

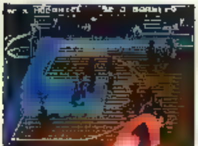


Sony Imagesoft

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS

T HQ

NBA BASKETBALL



Tecmo

MAIS TÍTULOS

- AD & D. HILLSFAR
- AD & DRAGONSTRIKE
- ÚLTIMA: WARRIORS OF DESTINY
- THE BARD'S TALE
- FAMILY FEIRD
- SUPER JEOPARDY
- FISHER PRICE
- THE BLACK BASS
- BOMBERMAN 2
- BEAUTY AND THE BEAST
- KICKLE CUBICLE
- BASES LOADED 4
- GENSHIS KHAN
- BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA
- TINY TOON 2
- MOTOR CITY PATROL
- MARIO'S TIME MACHINE
- THE TERMINATOR
- LAST ACTION HERO
- TECMO SUPER BOWL
- COLOR A DINOSAUR
- THE REN & STIMPY SHOW
- WAYNE'S WORLD
- THE FLINTSTONES: THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK
- JOHN MADDEN FOOTBALL

ACESSÓRIOS

- ZOOMER (CONTROLE TIPO MANCHE)
- ZIPPER (CONTROLE)
- GAMEHANDLER (CONTROLE)
- THE MIRACLE PIANOTEACHING SYSTEM

O personagem Mickey é um dos que chega para seu Nes

GAME SHOPPING

STAR Game

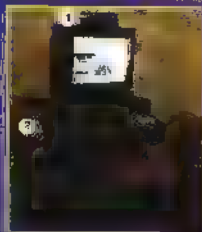
Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • NINTENDO • MASTER SYSTEM • GAME BOY • GAME GEAR

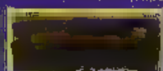
R. Tapajós, 1292 Tel. (04) 338 68 8 Curitiba PR

GAME LOCADORAS

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1. MEGA TIMER: CONTROLE TIMER C/ INDICAÇÃO DE DISPLAY, CONTADOR DE RECEBOS
2. MEGA SYTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS IDEAIS PARA GAME LOCADORAS, GAME SALLONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS, ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME



NÃO PERCA SEU TEMPO, DINHEIRO E PACIÊNCIA. INVISTA EM SEGURANÇA, TECNOLOGIA E OPERACIONALIDADE. INVISTA MEGA TIMER E NA MEGA SYSTEM. INVISTA GAME SOFT

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA TEL. (011) - 8

Você já imaginou

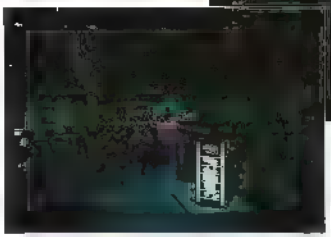
ANUNCIE AGORA

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

JOGOS TOMAM CONTA DE LAS VEGAS

Quase 100 mil m de eletrônicos. É mole?



Quase 2 mil empresas participaram do evento

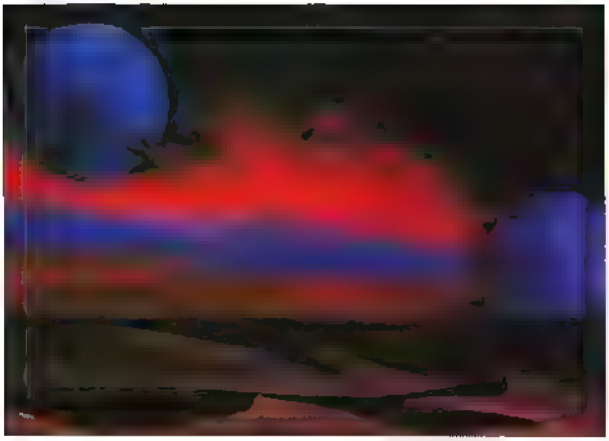
Beavis & Boothead marcaram presença

A maior feira de produtos eletrônicos do mundo, realizada em Las Vegas (EUA) no início de janeiro, deslumbrados os 80 mil profissionais que visitaram os 1.725 stands do evento. De telefone celular embutido em relógio de pulso a verdadeiros cinemas domésticos, havia eletrônicos para todos os gostos. A área de games ocupou 17% dos 92.903 m² da exposição. A AT&T, a gigante americana de telecomunicações, mostrou um aparelho que permite jogar contra um amigo a distância. Você põe um fone de ouvido com microfone, entra em contato pelo telefone com a vítima e manda bala. Isso para não citar o robô da mesma empresa que fala e responde. Jaguar e 3DO marcaram presença sem convencer de todo. As máquinas são potentes, mas os jogos não estão à altura. Isso deve mudar, ao menos em relação ao 3DO. Não se sabe se a Atari conseguirá estimular a produção de bons carts. Em todo caso, perdeu quem não viu as gatas vestidas de jaguar no stand. E vai perder mais quem não ficar ligado nas novidades da CES.

Hegler X Sugar Ray Leonard: dessa luta ninguém vai sair com olho roxo

Numa feira monumental não poderiam faltar robôs

Fotos: Divulgação



Este é Duke Ledo, seu pai

Você pode ver o filme

Cuidado com esse sujeito

DUNE CD

O clima futurista de Duna chega com tudo o que tem direito para o PC, na versão aprimorada para CD. Não faltou nem o tempero, ou melhor, o Spice, aquela substância encontrada somente no planeta Duna, que confere a seu dono todo o poder do Universo. A história e o jogo permanecem os mesmos no CD. Você deve acumular a maior quantidade de Spice possível e combater o império Harkonens. Quanto mais tempo você permanecer em Duna, maiores suas chances de se tornar popular entre o povo e de adquirir poderes telepáticos. Com isso você pode comandar seus exércitos sem se acomodar. Foram acrescentadas vozes para todos os personagens e as sequências das viagens através dos imensos bancos de areia do planeta. Isso sem falar da possibilidade de poder assistir ao filme original à medida que avança na aventura. Caso você nunca tenha jogado antes esse RPG é o caso de dispensar o original e ir direto à versão em CD.

Certos fremens (os nativos) agem como verdadeiros guias em sua jornada

Dune

PC/CD

MÍNIMO	IDEAL
386/VGA Color CD-ROM drive 150k	486/Super VGA Sound Blaster

CD

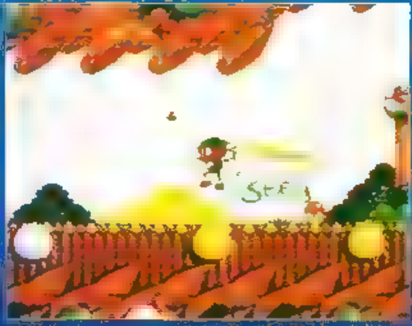
PRÓ	CONTRA
Novas vozes trechos do filme original	Quem já jogou a versão em disco não tem surpresas

DIFICULDADE 88
QUALIDADE GERAL 92

AMIGA

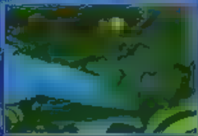
CD 32 SE PREPARA PARA A GUERRA

M[illegible] chegar [illegible] de Amiga [illegible] o que falar. Mas não [illegible] só por causa do [illegible] do aparelho, que lembra muito outro [illegible] Drive. De fato, o aparelho não pode [illegible] considerado um computador, já que [illegible] possui drives, hard disk ou teclado. A maior semelhança é uma [illegible] memória RAM, que serve para armazenar dados, [illegible] uma bateria de jogos. Mas [illegible]



[illegible] um dos poucos jogos [illegible] Amiga CD 32

[illegible]

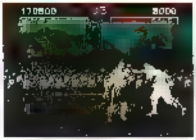


Passageiro do Futuro

[illegible] de grande memória pode ser comprado [illegible] US$ 400, [illegible] da metade do preço [illegible] 3DO. [illegible] que faz uma [illegible] são os jogos que ele [illegible]. E nisso a Amiga levou vantagem de ter [illegible] já de empresas famosas, como US Gold, Virgin, Ocean, Mindscape e muitas outras. Todas essas empresas estão trabalhando em [illegible] de novos lançamentos que devem chegar ao mercado como uma verdadeira avalanche. Entre os primeiros a chegar, **Passageiro do Futuro, Flashback, Dune, Sleepwalker, Jurassic Park...**

MORTAL KOMBAT

Por essa poucos esperavam. Um dos maiores clássicos da pancadaria de todos os tempos está saindo para PC e Amiga e promete transformar seu monitor num desfile de golpes fatais dos lutadores digitalizados. A grande questão é se a Akclaim conseguirá dar jogabilidade decente a essa versão. O fabricante promete as mesmas emoções do arcade, mas é bom desconfiar. Afinal, deve estar claro ainda na



Será que vai faltar o sangue?

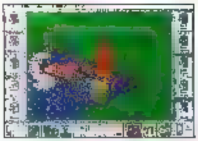
cabeça de todos o fiasco que foi a versão de **Street Fighter II** para computadores. Os compradores do jogo, com promessa de lançamento para breve, receberão tatuagens. Resta esperar para conferir.

KID CAD

O JOGO QUE ENSINA BRINCANDO

Um grande avanço em jogos educativos. Assim pode ser definido este lançamento de Davidson & Associates. Um dos maiores problemas nessa área sempre foi fazer a jogo que ao mesmo tempo divertisse e ensinasse. Kid Cad traz incríveis efeitos em 3 D para que a garotada brinque de "arquiteto". É possível construir desde ambientes internos até cidades. O problema é a dificuldade excessiva.

Pode-se construir de fazendas...



...ao detalhado interior de uma residência

3DO

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Este é o primeiro jogo da Electronic Arts para o 3DO e vem no mesmo estilo de **Wolfstein 3D**, o clássico para PC. Da mesma forma, sua visão se restringe a própria arma, uma espécie de caça-fantasmas que precisa ser recarregada com frequência e você necessita percorrer os infindáveis labirintos agora de uma casa mal assombrada. Seu objetivo? Conquistar um templo. O que mais impressiona no jogo são a suavidade dos movimentos, a textura dos gráficos e efeitos de transparência. O som não poderia ser muito diferente, a potência do CD foi aproveitada para urros, berros e arrastar de correntes. Mas o ambiente de jogo é muito cansativo até mesmo para assombrações.

Ao ter essa visão, você já era

Demônios atravessam paredes

Cuidado para não virar caveira

Transparências arrasadoras

Há monstros em toda parte

Escape from Monster...

3DO

AVENTURA · 1 JOGADOR
BATERIA · JÁ DISPONÍVEL

CD

PRO	CONTRA
Suavidade de movimentos e gráficos sofisticados	Ambiente repetitivo e pequena diversidade de inimigos

DIFICULDADE 75
QUALIDADE GERAL 68

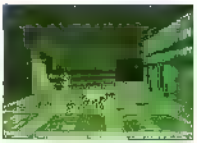
TOTAL ECLISPE

Uma aventura que leva você a fronteiras até então desconhecidas pelo homem, **Total Eclipse** segundo jogo da Crysta Dynamics, é muito melhor que o primeiro da empresa, **Crash n Burn**. São vinte diferentes mundos e ação que compreende 360°. Os mundos têm ligação através de túneis que apresentam uma qualidade gráfica de deixar qualquer um babando. Power-ups no campo não o tornam mais poderoso. Há várias opções de armas, como em todo jogo de tiro que se preze **Total Eclipse** deve se tornar um dos mais populares títulos do 3DO. Pronto para a batalha?

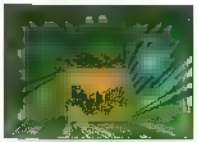
Para fazer toda a tela girar

...execute uma curva fechada

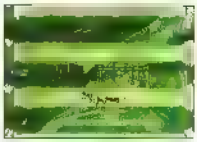
Escala e rotação perfeitos



Após o túnel, uma tempestade



Os túneis ligam os mundos



Toda a perícia será necessária

Total Eclipse

3DO

TIRO · 1 JOGADOR
JÁ DISPONÍVEL

CD

PRO	CONTRA
Gráficos jamais vistos num jogo de videogame	Você pode se distrair com o visual e dançar

DIFICULDADE 90
QUALIDADE GERAL 94

POWER CLUBE

Afinal lembraram dos críticos!

Teve crítico que até se emocionou com a homenagem posta. Mas não foi só isso. Pintou muito **Street** só para variar e até um clima meio romântico pro lado de Chun-Li e Ryu. A Mari, ô acha que eles formam um belo par. Garotas!

André Matios Pereira
Guarulhos SP

André Freitas de Alencar
Rio de Janeiro - RJ

Ricardo Piologo
Indaiatuba SP

Reinaldo Yamada
Guarulhos - SP

PEGADINHA

Mês passado, o que estava errado só os mais observadores devem ter notado que o personagem Hans Solo tinha o nome de Luke no placar em **Empire Strikes Back**. E nessa foto de **Actraiser 2** o que tem de errado.

Será que o japa está pensando em abrir uma agência de turismo?

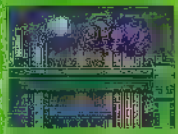
por Marcelo Kamikaze

Fatal Fury está com tudo. Além da versão Special estar detonando nas paradas apareceram muitos "goods". Este mês saíram placas de acrílico e telephone cards. No Japão ficha já era desde do tempo em que a Nintendo lançava baralhos. Mais, após os dois desenhos para TV com os personagens, agora entra em fase de produção o longa metragem para o cinema. Existem duas possibilidades para ver este desenho: uma é praticamente impossível e outra viável somente para aqueles que tiveram a sorte de nascer bastante abonados. A primeira delas é que o desenho venha para o Brasil e na segunda basta pegar um vôo e ir assistir lá, na terra do Sol Nascente. Será que vai dar?

Os personagens de Fatal Fury estão em todas, até em chaveiros

JOGO DO MÊS

MEGAMAN X



Finalmente chegou a versão 16 bits do Megaman. Marjorie mostrou que tem história e arrasou quase de prima. Kamikase achou todos os itens e passou tranquilo. Só Bapy não sacou que Megaman precisa de cérebro. Claro, Lord adorou a música.

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM

10 ADESIVOS OFICIAIS

DA COPA 94

Preencha o cupom, o anexo cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome
Endereço
Bairro Telefone
CEP Cidade Estado
Quantidade de cartelas

DIMENSÃO DE CADA ADESIVO 95 x 60 mm

APENAS CR$ 700,00 CADA

MACK COLOR

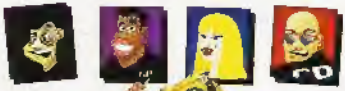
R. Francisco Marengo 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

WorldCup USA94

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

MK: Reconheço que foi uma tremenda mancada ter ficado daquele jeito na Bitmania do mês passado. Mas acontece que os gráficos de **Final Fantasy VI** são mesmo de deixar qualquer um meio catatônico e...



Apesar do nome, mais lento que o antecessor...

MJ: Xi...começou, acho que o japinha nunca mais vai ser o mesmo! Então vamos ver...

BB: Espera! Antes de mais nada eu preciso falar contar das novas que devem acender os ânimos da galera dos games. Vocês já se ligaram nos próximos lançamentos da Takara? Aquela do **Fatal Fury 2**.

LM: Ainda não ouvi nada não... mas deixa ver se o brother aqui consegue adivinhar. Valendo uma água de coco, tá bom, Baby? Hummmm. É jogo de pancada pesada, só pra variar um pouco. Levei ?

BB: Sem essa de bancar o esperto e querer se refrescar às minhas custas, falou! Mas é claro que rola um clima tipo bateu-levou. Os lançamentos são **Samurai Shodown** e **Fatal Fury Special**! Ou seja são mais duas oportunidades que vou ter para estripar todos os folgados no SNes! Aliás, **Samurai** foi eleito o arcade do ano no Japão, atrás do **Fatal Fury Special** e **Super Street Fighter**! E estão chegando ainda mais dois jogos de luta para o Neo Geo. Um deles é o **World Heroes 2 Jet**! Vicha Mary! E o outro é o **Fighter's History Dynamite**, da Data East o novo aliado da SNK.

MB: Está aterrissando também o novo **Ranma1/2** de luta! O desenho é um barato! E o **FX Trex** nos Estados Unidos vem com o nome de **FX Stunt Race** mas esse título ainda é provisório e possui 8 Mega, por enquanto. Já ouvir dizer até que o cart vai ter 32 Mega, fazer o quê. E ainda dizem que Fatal Fury 2 para SNes tem 12 Mega quando tem 20 Mega. Bye, moçada!

Janne vira uma verdadeira fênix

Até Kernov está nossa

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

GAME POWER

ANO 2 - Nº 20 - FEVEREIRO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretária de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squarie, Maria Cristina Braga, Agnaldo de Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): Marcelo Carnera,
Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,
Consultores (fotos): Antonio Rui
Ilustrações: Roko (capa)

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zatuna
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Iane Fabiana, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Castaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111, **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851 3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicada em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSou" traz pra você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

Dê um

PAUSE

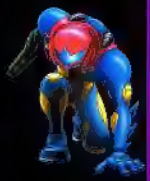
e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.



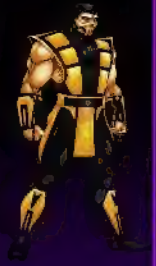
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

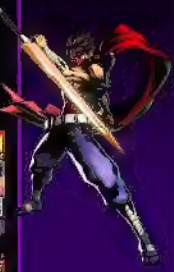
Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas



Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para dúvidas entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br